Functioneel ontwerp

Game Opdracht

Gemaakt door:

Ahsen Kiliç

Cédric van Lenthe

Mohammed Abo Khaled

10 oktober 2022

Versie: 0.3

Versiebeheer

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Versienummer** | **Datum** | **Auteur** | **Veranderingen** |
| 0.1 | 09-10-2022 | *Mohammed Abo Khaled* | *Document gemaakt* |
| 0.2 | 10-10-2022 | *Ahsen,* *Cédric en Mohammed* | *Document Ingevuld en requirements aangepast.* |
| 0.3 | 10-10-2022 | *Ahsen,* *Cédric en Mohammed* | *Document gecontroleerd en versiebeheer aangepast.* |

Contents

[Inleiding 4](#_Toc116289897)

[Over dit document 4](#_Toc116289898)

[Wat is Seadric? 5](#_Toc116289899)

[Seadric wereld 5](#_Toc116289900)

[Besturing 5](#_Toc116289901)

[Scherm Schetsjes 6](#_Toc116289902)

[Requirements 8](#_Toc116289903)

[Bibliography 9](#_Toc116289904)

# Inleiding

## Over dit document

In dit document wordt een eerste uitwerking van de wensen en eisen van de opdrachtgever vastgelegd, zodat hiermee aan de opdrachtgever kan worden uitgelegd hoe het project eruit komt te zien en basaal hoe de werking van het programma zal zijn.

# Wat is Seadric?

Seadric is een spel ontwikkeld met behulp van de Java yaeger game-engine.

Het idee van dit spel is gebaseerd op het echte spel Feeding Frenzy (feeding-frenzy, n.d.), In dit spel draait alles om het eten van vissen, hoe meer vissen je personage eet, hoe groter en sneller het wordt, zodat je kunt concurreren en grotere vissen kunt eten, en zeeschatten kunt verzamelen.

De uitdaging in dit spel is om zoveel mogelijk vissen te eten, om een nieuwe hoge score te behalen, de grotere uitdaging is de roofvis die je niet kunt eten, maar er wel van weg kunt zwemmen.

# Seadric wereld

De game vindt een diepe plek in de Indische Oceaan, waar de hele omgeving vissen, schatten en mijnen is.

De speler heeft het 2D-perspectief (2D\_computer\_graphics, 2022), om van de kleurrijke objecten te genieten.

In het spel zie je verschillende soorten objecten en obstakels, zoals:

* Vissen die het personage kan consumeren.
* Zeeschatten die het personage kon verzamelen.
* Zeemijn die je karakter doodt, wanneer je hem raakt

Predator is een moordende vis die je personage niet kon eten, maar er wel van weg kon zwemmen.

# Besturing

Om je karakter te laten bewegen in Seadric moet je de knoppen W, A, S, D gebruiken, dit hebben we gekozen omdat (WASD) een van de meest bekende en makkelijke besturing is.

# Scherm Schetsjes

A picture containing text

Description automatically generated

Graphical user interface, application

Description automatically generated

Graphical user interface

Description automatically generated

# Requirements

|  |
| --- |
| Must-have’s |
| Puntensysteem. |
| Levenspunten systeem met max 3 levens. |
| Hoe meer de karaktervissen eten, hoe groter en sneller het wordt. |
| Het karakter kan opgegeten worden door grotere vissen. |
| Het karakter sterft als het tegen een mijn zwemt. |
| Er is een Predator, en het karakter kan hierdoor opgegeten worden. |

|  |
| --- |
| Should-have’s |
| Het karakter krijgt een speciale vaardigheid als het bepaalde punten haalt. |
| Het karakter kan schatten verzamelen. |

|  |
| --- |
| Could-have |
| Gebruiker kan de achter grond van het spel veranderen. |

|  |
| --- |
| Won’t-have |
| Gebruiker kan zijn highscore delen. |
| Gebruiker kan inloggen met zijn email. |

# Bibliography

*2D\_computer\_graphics*. (2022, oct 06). Retrieved from en.wikipedia.org: https://en.wikipedia.org/wiki/2D\_computer\_graphics

*feeding-frenzy*. (n.d.). Retrieved from www.ea.com: https://www.ea.com/nl-nl/games/feeding-frenzy/feeding-frenzy